**ACTIVIDAD FORMATIVA 1.2 – TIPO PROBLEMA**

**1)Roles de cada integrante del grupo**

**Scrum master:** Francisco Vargas

**Scrum team:** Ismael Peña, Luis Fuentes, Lucas Aguayo.

**2)Product Backlog inicial**

| **Backlog** | **Aceptadas** | **Terminadas** |
| --- | --- | --- |
| **Código Funcional** | **Si** | **Si** |
| **Nombre** | **Si** | **Si** |
| **Apellido** | **Si** | **Si** |
| **Límite** | **Si** | **Si** |
| **Código Postal** | **Si** | **Si** |
| **GET y POST entre Backend y JSP** | **Si** | **Si** |
| **Condiciones** | **Si** | **No** |

Crear formulario con las siguientes características y restricciones:

* El formulario tendrá nombre, apellido, límite y código postal. junto a sus campos de texto .
* Para el campo de nombre y apellido la longitud mínima es 1 y el máximo es de 10 caracteres.
* El límite debe ser positivo y menor a 6 dígitos.
* El código postal debe tener solo 8 dígitos.

Validar el formulario.

**3)Historias de usuario y criterios de aceptación**

* yo **como** usuario **quiero** ingresar los datos de nombre, apellido, límite y código postal **para** accederlos al sistema.
* yo **como** usuario **quiero** que las variables estén acorde a sus restricciones **para** llevar un correcto manejo de los datos.

**4)Priorización de las historias de usuario**

1. Creación de formulario → completado
2. Creación de restricciones → pendiente

**5)Estimación de dificultad para completar cada funcionalidad en un sprint.**

1 al 7 como el 7 muy dificil

1. creación de formulario 7
2. creación de restricciones 6

**6)Sprint planning; impedimentos, eventos y tareas a realizar. Estimación del tiempo que dura el proyecto.**

* impedimentos de realizar el código por confusiones entre variables.
* Por mala organización del tiempo faltó orden y código.
* Debido a las dificultades del equipo se define la duración del proyecto en 2 horas
* Problema en la ejecución del proyecto debido a no estar estructurados.
* Proyecto desarrollado mediante un método similar al extreme programming

**8)Retrospectiva del sprint**

* Se avanzó de una manera más efectiva comparado con un sprint anterior.
* No se consiguió el avance esperado durante el sprint, debido a la falta de conocimientos y práctica del equipo desarrollador.
* Se deben realizar más actividades por parte del equipo para lograr cumplir con el desarrollo solicitado y de esta forma aprender lo necesario.